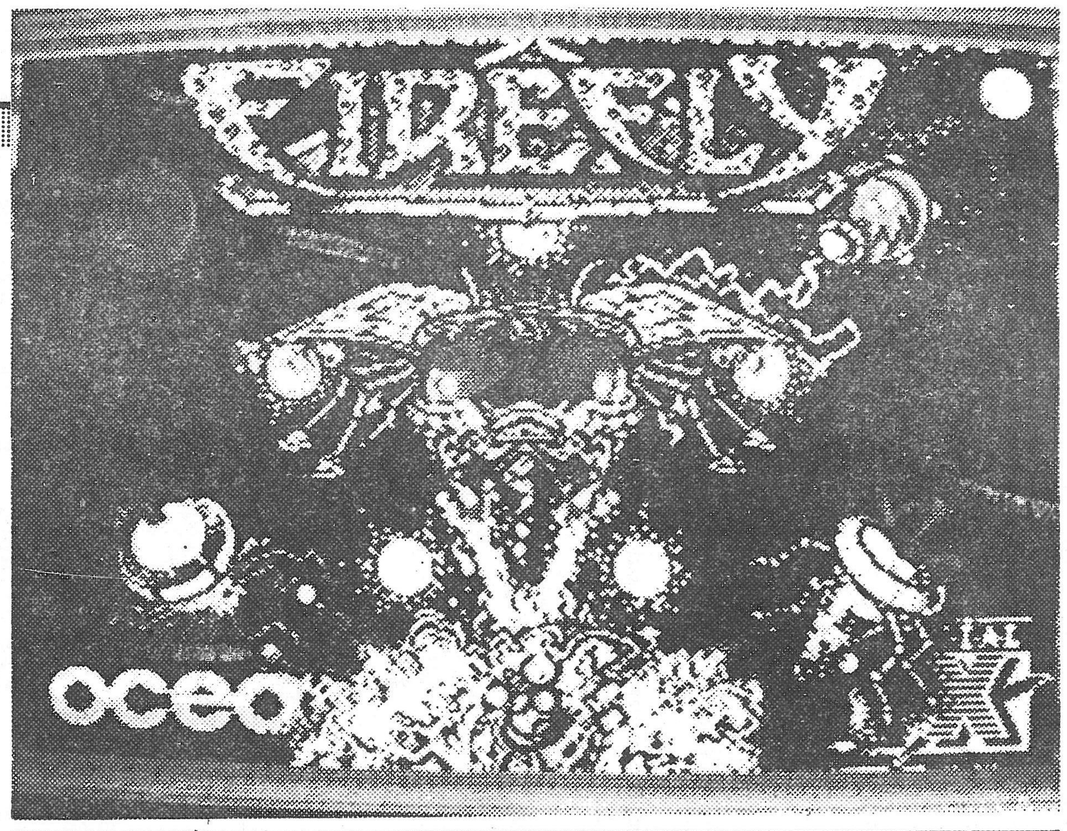
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

PIRILAMPO DO ESPAÇO É FRENÉTICO «TIRO AO ALVO»

TÍTULO: «Firefly»
MÁQUINA: Spectrum



DE vez em quando estas coisas acontecem. E depois há que explicar como é que se perdeu quase um dia a apreciar um jogo. Uma explicação quase impossível, a não ser que se mostre o jogo em questão. Ei-lo: *Firefly*. Depois estou certo de que vocês vão concordar comigo. Comece-se pelo *screen* de apresentação. Super! Nem parece ser coisa feita no Spectrum, tanta é a cor coexistindo pacificamente. Como é que eles conseguem fazer isto?

Mas esperem. O *screen* já entrou. Então e que tal o «menu» de opções? Aquele teclado em baixo, com a indicação da tecla do piano calcada em cada momento é simplesmente genial. Lembra outras coisas feitas por aí só que... esperem, isso mesmo... a música. Mas quem é que deixou o rádio ligado? Olha! Não! É mesmo do computador (só para quem tiver Timex ou um computador com som a sério. Os possuidores do Spectrum velhinho façam o som sair pelo gravador). Palmas, muitas, para a música de *Firefly*. Quase faz pena trocá-la pelo jogo...

Isto é, quase, mas só na primeira vez. Depois, a música, mesmo boa, é só um aperitivo antes da grande festa. É que *Firefly* é mesmo de rebentar. Rápico, violento, cheio de cor, muito nervoso, mas, ao mesmo tempo, exigindo que se pense estrategicamente. E simples, apesar de tudo. Vocês não se vão cansar deste superjogo.

Aos comandos da nave interestelar *Firefly* (*Pirilampo*) temos de voltar até ao planeta Terra, após anos e anos (décadas soa melhor) de exploração galáctica. Só que durante a nossa ausência uma civilização mecanóide tomou conta do nosso sistema solar, transformando-o num mundo desolado e quase destruído. Há que pôr cobro a isso, destruindo o invasor. E para o fazer há que fazer desaparecer do mapa a fonte de energia que mantém todas aquelas máquinas em movimento.

Quando o jogo começa deparamos com um esquema do mundo dos mecanóides, uma grelha que representa o sistema solar. O nosso objectivo é a fonte de energia do lado direito do «ecran» (o interruptor). Para isso há que viajar de quadrado em quadrado (começamos do lado esquerdo) movendo-nos um espaço de cada vez.

Há três zonas distintas no sistema solar. Umas estão ocupadas por planetas, e estão-nos totalmente vedadas. As zonas com os triângulos são áreas inóspitas mas já com um plano de construção. Parar numa destas zonas, o que por vezes é necessário, obriga a jogar um subjogo com ícones que representam uma mão com o dedo para cima ou para baixo (o velho gesto dos Césares de Roma). Se o dedo ficar espetado no ar tomamos conta dessa zona e o nosso «passeio» fica facilitado. Caso contrário, as coisas vão complicar-se...

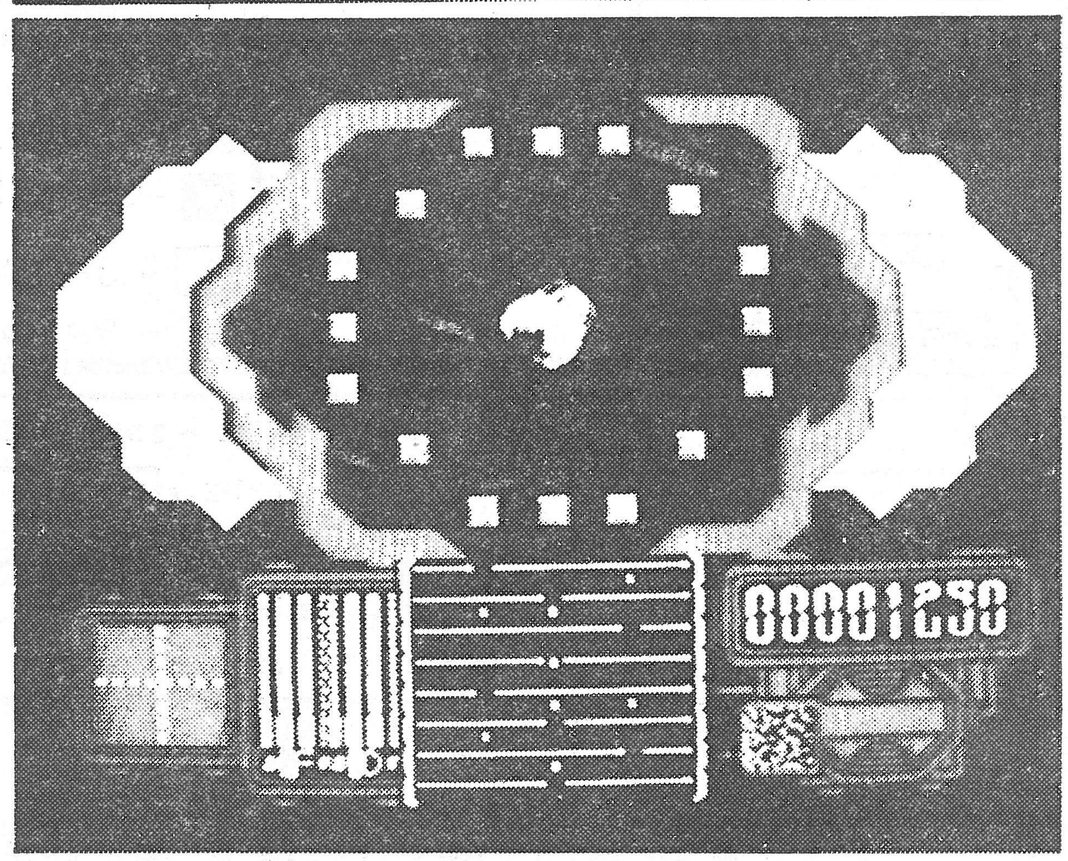
A terceira zona é de espaço aberto, só que povoado por miríades de robôs que servem os propósitos mecanóides. Uma vez escolhida a zona por onde vamos passar (por regra uma destas últimas, que são as que aparecem em maior quantidade) o painel de controlo do *Firefly* apresenta-nos um mapa detalhado da zona, com a indicação dos quatro pontos principais a visitar, os geradores de energia que é urgente destruir. Estes são representados por pequenos pontos que piscam a uma cadência rápida. Mais lentos são os pontos que representam os teletransportadores, que permitem viajar entre uma e outra secção da mesma zona.

Para destruir os geradores (cada um deles) há que recolher quatro unidades de energia com a forma de bolhas e só então penetrar no gerador para o destruir. Aqui, uma nova sequência de «dedos para cima, dedos para baixo» serve para tomar a decisão. A escolha errada (ou o *joystick* usado precipitadamente) e perdemos as quatro bolhas ganhando uma nave algo danificada. Pouco conveniente falhar...

Uma vez (e se) destruídas as quatro fontes geradoras, é-nos possível avançar na grelha mecanóide. Mais um passo no desconhecido habitado por milhares de inimigos... E alguns amigos, de que os peixes que deixam cair gotas quando atingidos são os melhores. Significam energia (as gotas) extra e reparações na nave tripulada.

Os teletransportadores permitem-nos viajar entre secções de cada nível, manobra necessária quando não há ligação directa entre os geradores de energia. Ao entrarmos no teletransportador a nossa nave fica rodeada de pequenos quadrados azuis e encarnados. Há que disparar sobre três quadrados azuis para conseguirmos activar o transportador. Um tiro ao alvo dificultado pela velocidade que a nave ganha a partir do momento em que atinge o primeiro quadrado azul.

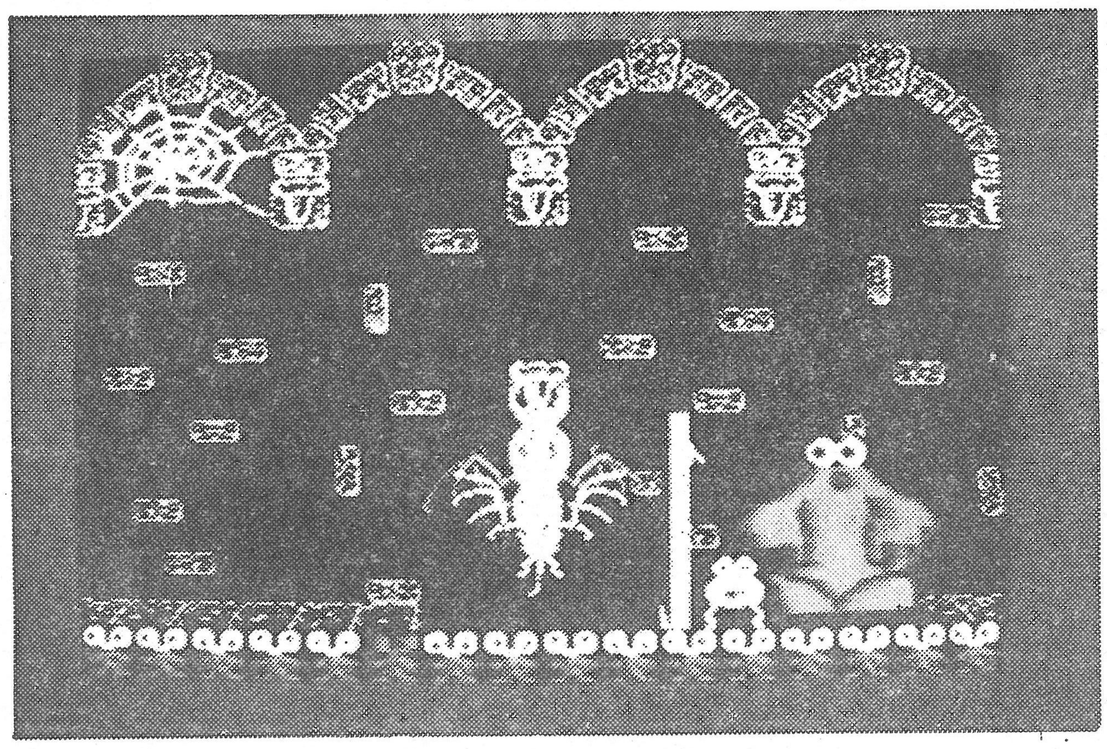
Mas para quem conseguiu fazer tudo isto como deve ser, o retorno ao quadrado inicial do jogo (com a grelha do mundo mecanóide) representa uma vitória. Cada passo em frente é assinalado por um quadrado branco, uma «via láctea» que leva o *Pirilampo* até ao inimigo. Força nesse gatilho...



Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A não perder

BERK AVENTURA-SE DO OUTRO LADO DA PORTA

TÍTULO: «Through the Trap Door»
MÁQUINA: Spectrum



BERK está de volta. O herói de *Trap Door*, o jogo que fez sucesso em 1987, reaparece nos micros para mais uma divertida e complicada aventura. Desta vez, em *Trough the Trap Door* — o que significa, do lado de lá da porta-armadilha —, Berk tem de salvar Boni, a caveira amiga que no primeiro jogo lhe dava óptimos conselhos.

Boni, logo no princípio do jogo, é raptada por um enorme e malandro morcego que a leva para os subterrâneos sob a casa. Berk decide partir em busca de Boni, acompanhado de Drut, o sapo (ou rã) que em *Trap Door* passava o tempo aos saltos em busca de minhocas, dificultando a vida do nosso herói. Desta vez, Drut decidiu mesmo dar uma ajuda, pelo que nos é possível controlá-lo, isto é, quando não estiver ocupado a correr (e comer) atrás das minhocas. Apesar do seu ar meio aéreo, Drut é muito útil a Berk, deslocando-se até pontos do subterrâneo onde o amigo não consegue chegar. E como salta muito, é-lhe bem fácil alcançar chaves (e outras coisas) colocadas em altaneiras posições.

Para passarem de uma zona do subterrâneo para a outra, os dois amigos necessitam de encontrar a chave que permite abrir a porta de acesso. E uma vez chegados perto de Boni, têm de voltar até à porta que os leva de volta para a superfície. Fácil? Nem pensem nisso...

Berk pode carregar Drut nos seus braços (por vezes é conveniente ou ele mete-se em trapalhadas) e pode também carregar objectos que vão aparecendo ao longo do caminho. Para isso basta-lhe colocar-se por detrás do objecto que quer apanhar e avançar em direcção a nós. Esta manobra vai tornar-se muito conveniente, especialmente quando Berk tiver necessidade de comer. É que a única maneira de recuperar as forças perdidas na busca do amigo é recolhendo os rebuçados e salsichas que turistas distraídos deixaram espalhados pelo chão das cavernas. Mas nem só coisas para comer há do outro lado da porta. Objectos diversos estão por lá perdidos, havendo unicamente que descobrir para que servem.

Se Berk passar uma porta deixando para trás Drut (ou vice-versa) o jogo está automaticamente perdido, havendo que recomeçar tudo. Por isso tomem bem em atenção os caminhos que escolhem e tentem manter Berk e Drut sempre juntos (ou tanto quanto possível).

Saído das mãs de Don Priestely, autor do *Popeye*, do primeiro *Trap Door* e de *Flunky* este novo jogo com o herói Berk, muito conhecido na Inglaterra devido a uma série de televisão, é um mimo de programação gráfica, apresentando, como é hábito do autor, grandes blocos gráficos cheios de cor que tornam o conjunto superior, a nível visual, a muitas outras coisas que aparecem para o Spectrum. *Trough the Trap Door* não é, porém, um jogo fácil. O que, dado que se destina essencialmente a crianças (ou pelo menos é apresentado com tal), lhe retira alguns pontos. De facto os problemas a resolver são por demais complexos para que os mais novos se apercebam facilmente de quanto lhes é pedido. Talvez, afinal, esta aventura de Berk se situe mais no campo dos jogos para os mais velhinhos ou, então, seja um jogo que toda a família pode jogar em conjunto (ora experimentem pedir opinião aí em casa), dando dicas, opiniões, sugerindo o que fazer, enquanto um dos mais novos controla os heróis. Talvez assim Berk seja mais fácil...

Género: Aventura/acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar

TOP «A CAPITAL»

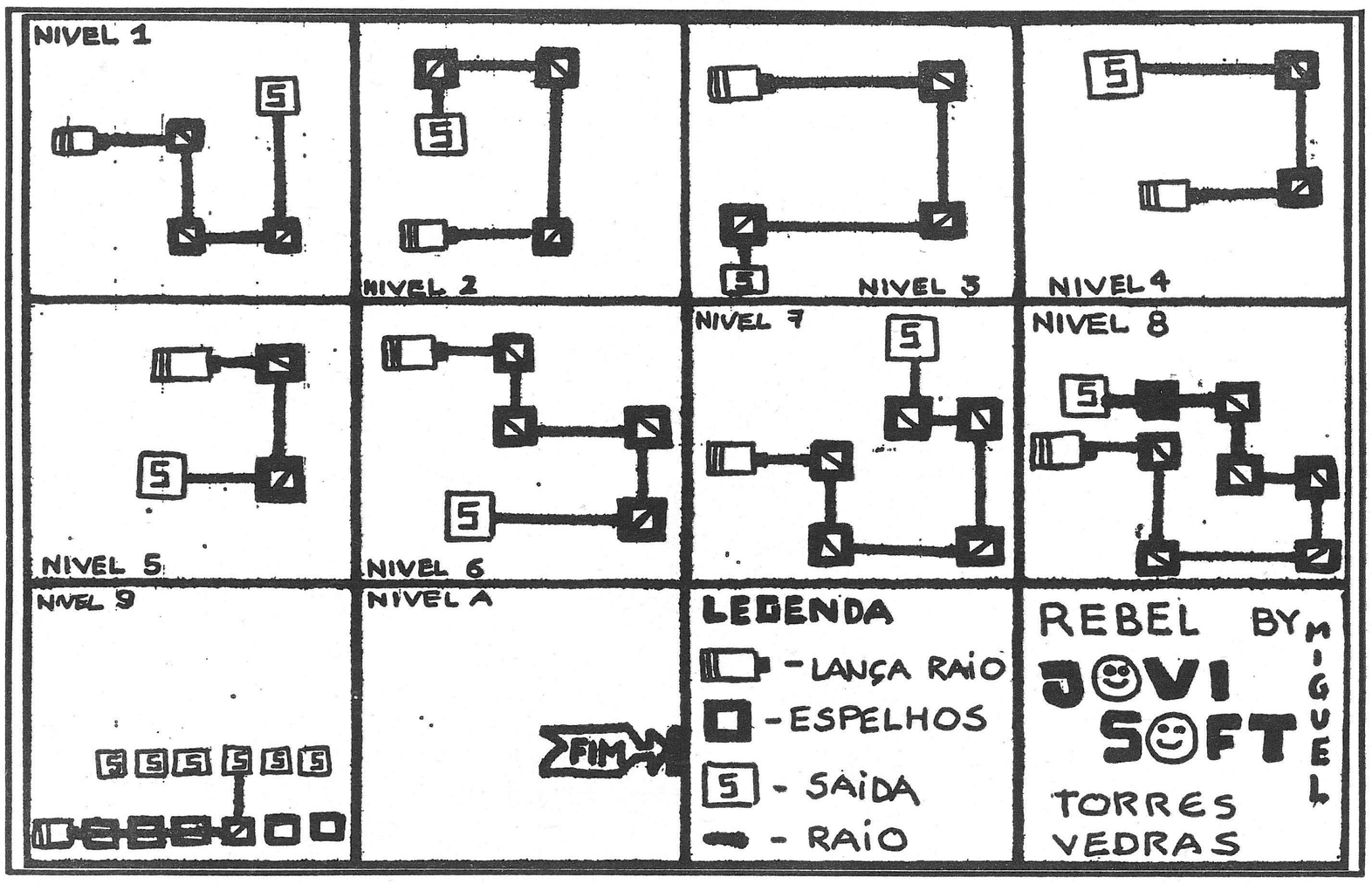
OS DEZ MAIS DA SEMANA

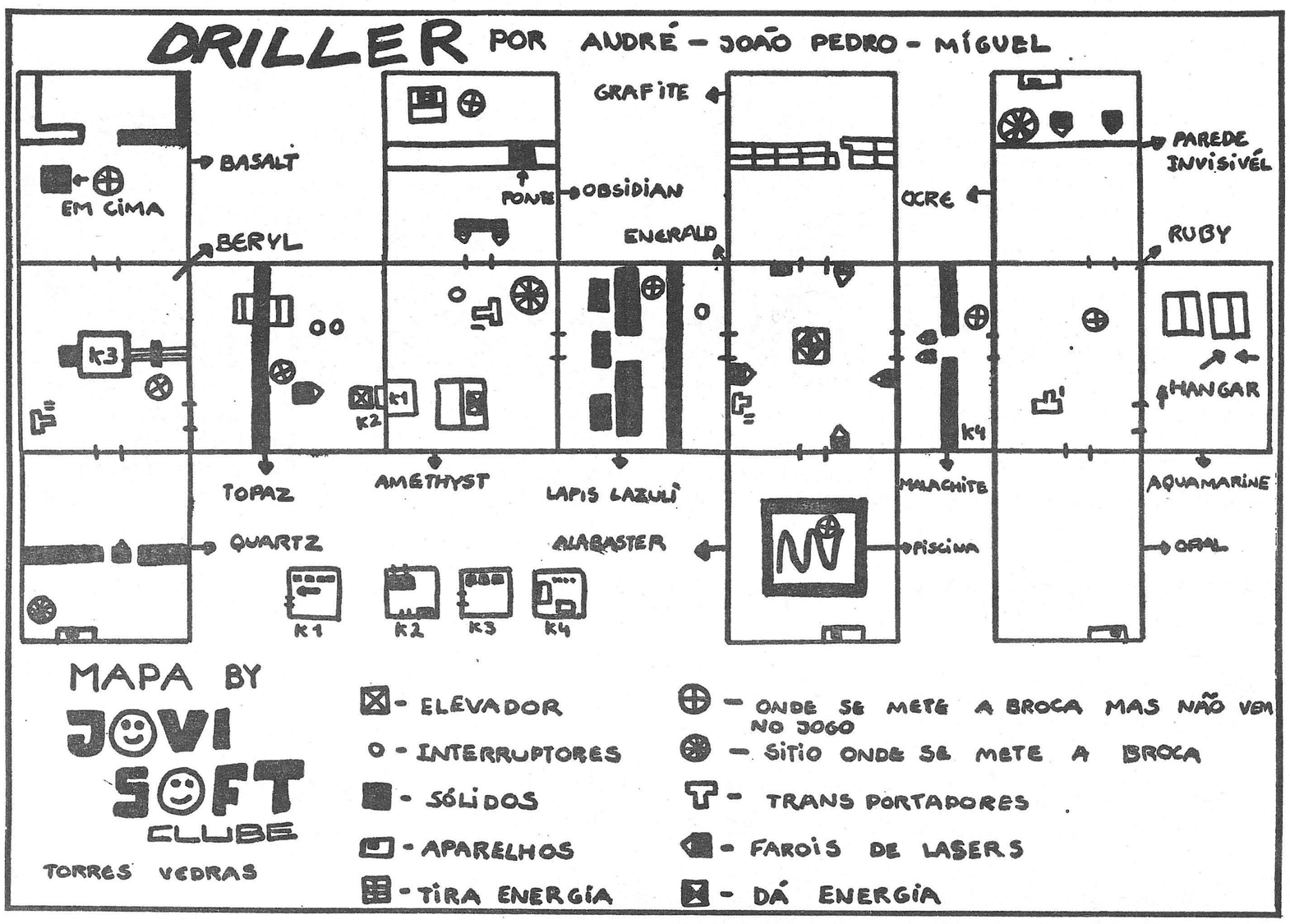
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

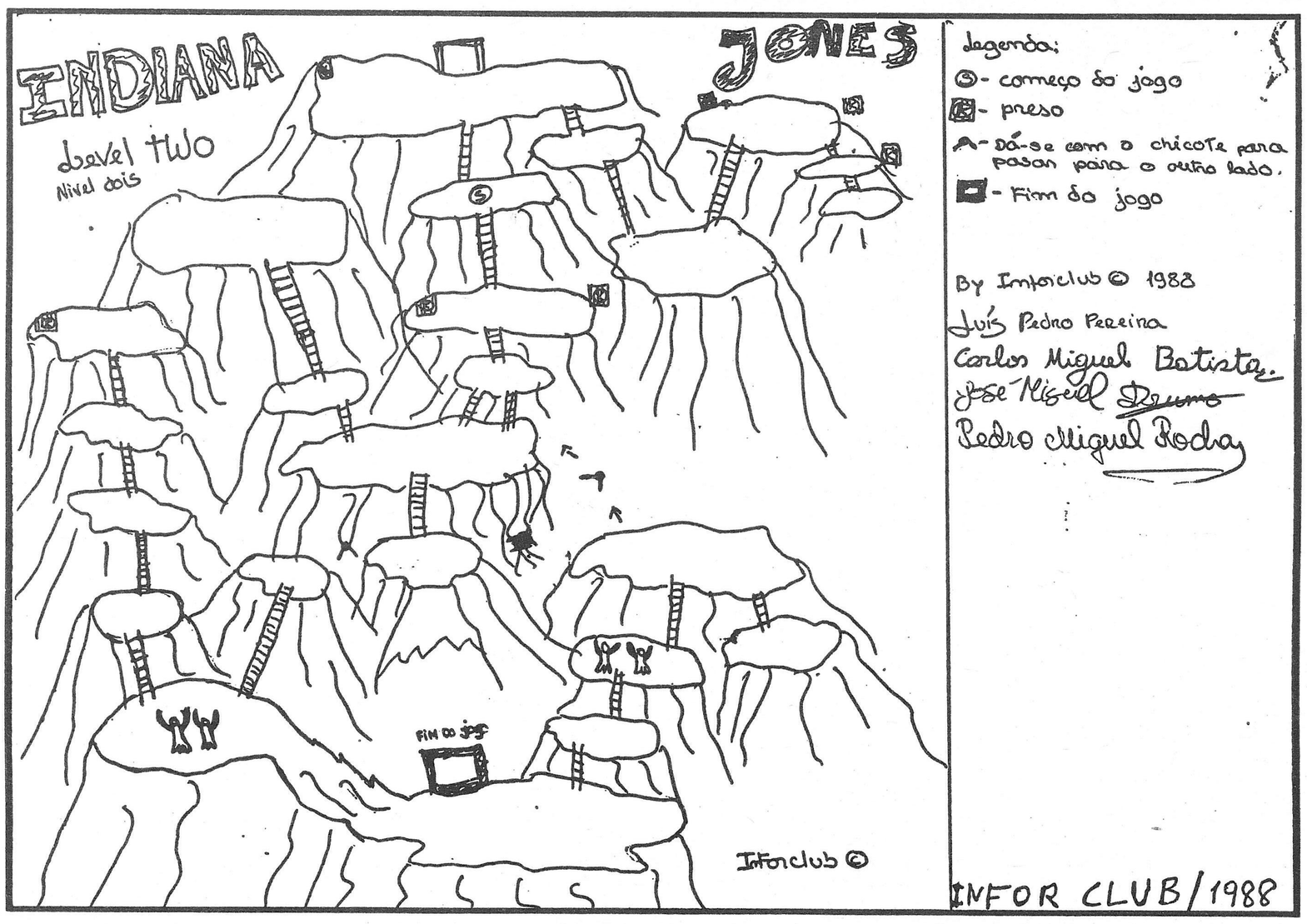
1.º — ARKANOID II
2.º — NIGEL MANSELL
3.º — IK +
4.º — GARFIELD
5.º — PHANTIS
6.º — COMBAT SCHOOL
7.º — IMPACT
8.º — BRAVESTARR
9.º — TERRAMEX
10.º — TETRIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE







Pokes & Dicas

DRILLER mereceu atenção especial esta semana. Mapas e *dicas* de Lisboa e Torres Vedras explicam muito (mas não tudo) deste jogo que uns adoram e outros (até já escreveram!) dizem detestar. Mas jogos mais velhinhos também foram alvo de atenção, como vocês perceberão se avançarem na leitura das linhas que se seguem.

Driller quase completo

André Grilo, João Pedro e *Miguel Nascimento* são o Clube *Jovisoft*, da Praceta Dr. Moura Guedes, n.º 2-3.º-Dt.º, 2560 Torres Vedras, para onde vocês podem escrever se quiserem contactar com eles. Estes amigos enviaram um mapa de *Driller* com a localização das bolsas de gás (nem todas mas já é um bom avanço) e um outro de *Rebel*, com a posição dos espelhos. E também umas *dicas* para outros jogos. Ei-las:

720º

Na segunda fase, quando for entrar nos parques e não tiver bilhete faça vários saltos carregando na tecla do salto, e para um dos lados (estilo pirueta) até obter o bilhete, mas cuidado com o tempo.

Flying Shark

Para redefinir as teclas carregue em «TRUE VIDEO» (3) quando estiver a dar a música do jogo.

Super Hang On

Quando estiver no «menú» escolha «HIGH» e terá mais facilidade a dar as curvas.

E de novo *Driller*

Do *Pedro Suspiro*, que tem 15 anos e vive em Lisboa, chegou uma carta com algumas *dicas* e um «mapa completo» (que não vamos publicar porque temos por aqui um melhor) «para ajudar todos os aventureiros que se atrevam a entrar em «Mitral». Ora diz o Pedro que:

No sector «OBSIDIAN» quando chegar ao pé da casa, não entrar pela porta da frente, contornar a casa e entrar pela porta secreta que fica atrás. Lá dentro disparar para as riscas do tecto e o sentinela fica desactivado.

No complexo §2» no «TOPAZ», disparar várias vezes para a parte de cima do objecto que cobre a porta e aparece um cristal.

Nestes 4 sectores («NICCOLITE», «QUARTZ», «OCHRE», «OPAL») existem uns aparelhos presos nos muros. Disparando para eles estes mudam, quando estiverem os 4 mudados o muro no «OPAL» desaparece, e vai dar acesso a uma das principais salas da lua, a chamada «DIAMOND».

Nem todos os sectores têm cruzes no chão, por isso somos nós que temos que descobrir (por tentativas).

E o Pedro acaba dizendo que já fez 17 dos 18 sectores de «Mitral» e que só lhe falta chegar ao mais importante. Igualmente importante é perfurar as bolsas de gás, pelo que o Pedro já realizou a operação em sete delas. Cá ficamos à espera das coordenadas...

Freddy Hardest outra vez

Os clubes estão a formar-se por todo o País, como o prova este *Inforclub* que reúne quatro amigos de idades compreendidas entre os 11 e os 13 anos. E o *Carlos Baptista*, o *José Lopes*, o *Pedro Rocha* e o *Luís Pereira* fizeram o mapa de *Indiana Jones* (nível 2) — que se publica porque continua a haver muita gente que o pede — e enviam também uma série de *dicas* e uns *pokes* que garantem feitos pelos membros do clube. Em troca estes amigos querem *dicas* e *pokes* (preferem as *dicas*) para *Basket Master, Out Run, Dragon's Lair* (a finalidade do jogo), *V - Batalha Final, Cosa Nostra* e *Garfield*. Ah e para quem quiser trocar correspondência (ou pertencer ao clube) com estes amigos aqui fica a morada: Avenida da Aviação Portuguesa, 23-1.º-Dt.º, 2700 Amadora. E vamos ao material:

STARQUAKE —POKE 5Ø274,Ø
ALIEN 8 — POKE 43735,2Ø1
COOKIE — POKE 24746,Ø
AVENGER — POKE 51957,58
DYNAMITE DAN — POKE 52678,Ø

Freddy Hardest (2.ª parte)

Código de entrada: 897653

Como acabar o jogo:

Primeiro temos que encher o depósito da nave, para isso apanha-se uma célula nuclear e coloca-se sobre a plataforma com um «N». Depois vai-se ao computador (em frente deste salta-se) e a célula desce para a nave. Durante o jogo consulta-se o máximo de computadores para saber o código de partida da nave antes preparada com a célula nuclear (*green, red, blue* ou *white*) como também para prepará-la para o hiper-espaço: depois desça para o nível mais inferior e procure a nave antes preparada, entre na parte da vedação que está partida, dê o código que antes obteve e FIM!!!

— *RENEGADE* — No 4.º nível passe a 1.ª parte com cautela, depois lute normalmente e quando aparecer o «*Boss*» a disparar tecle «PAUSE», assim as balas não avançarão e poderá combater com mais facilidade.

— *SPY HUNTER* — Quando começar a jogar não saia da camioneta e carregue no «Q» ou a tecla escolhida para «CIMA», tornar-se-á imbatível nas curvas.

— *AGENT X* — Tenha calma.

— *ATV SIMULATOR* — Se quiser dar um «gigantesco» salto para passar os obstáculos principais ou difíceis ponha a moto na posição «cavalinho», depois espere aparecer um objecto pequeno e quando este aparecer tocado na roda de trás tecle «JUMP».

Quentes e boas... as *dicas*

É verdade, como as castanhas já estão a acabar, o *Nuno Gonçalves França dos Santos* enviou uma carta cheia de *dicas* muito úteis para quem quiser resolver alguns jogos. Ora vejam lá se não é verdade:

— *DAN DARE* — Para passarem ao 2.º nível, quando virem no chão uma espécie de cúpula, saltem sobre ela, vão à casa que tem umas luzes encarnadas, e depois procurem uma porta aberta, e passem.

— *MATCH POINT* — No final, quando forem executar o serviço, carreguem simultaneamente em «FIRE» e «DIREITA», pois assim muitas vezes conseguirão «ACES», ou então dificultarão a resposta do adversário.

— *ARKANOID I* — O objectivo deste jogo é apanhar a bola e, ao mesmo tempo, destruir a parede. Devem também apanhar as naves que vão caindo, que dão estes «bónus»:

Naves verdes — Põem o jogo mais lento, ou fazem a bola colar ao cursor, podendo-se dirigir este para o lado mais conveniente.

Naves brancas — Dão-nos uma vida.

Naves amarelas — Abrem-nos uma «porta» no canto inferior direito que nos permite passar de nível ou transforma-nos em nave, podendo abater a parede a tiro.

Naves azuis — Põem-nos 3 bolas em jogo, ou aumentam o tamanho do cursor.

NOTA: No fim de cada nível aparecem uns «objectos estranhos» que muitas vezes mudam o rumo da bola, por isso tenham cuidado!

— *POLE POSITION II* — Nas curvas para a esquerda travem um pouco se não despistam-se.

— *FOOTBALL MANAGER* — Escolham os jogadores que têm mais energia, e no ataque dêem preferência aos jogadores mais «tecnicistas».

— *SCALEXTRIC* — Não escolham pistas com a recta da meta muito comprida, pois o computador empurrar-vos-á para fora da pista e vocês perdem a corrida.

— *COBRA* — Apanhem os «hamburguers» no topo do «écran» e terão munições para matar os inimigos.

— *XENO* — Escolham o tempo de remate «9 segundos» e terão tempo para estudar as jogadas e vencer o adversário (ou o computador).

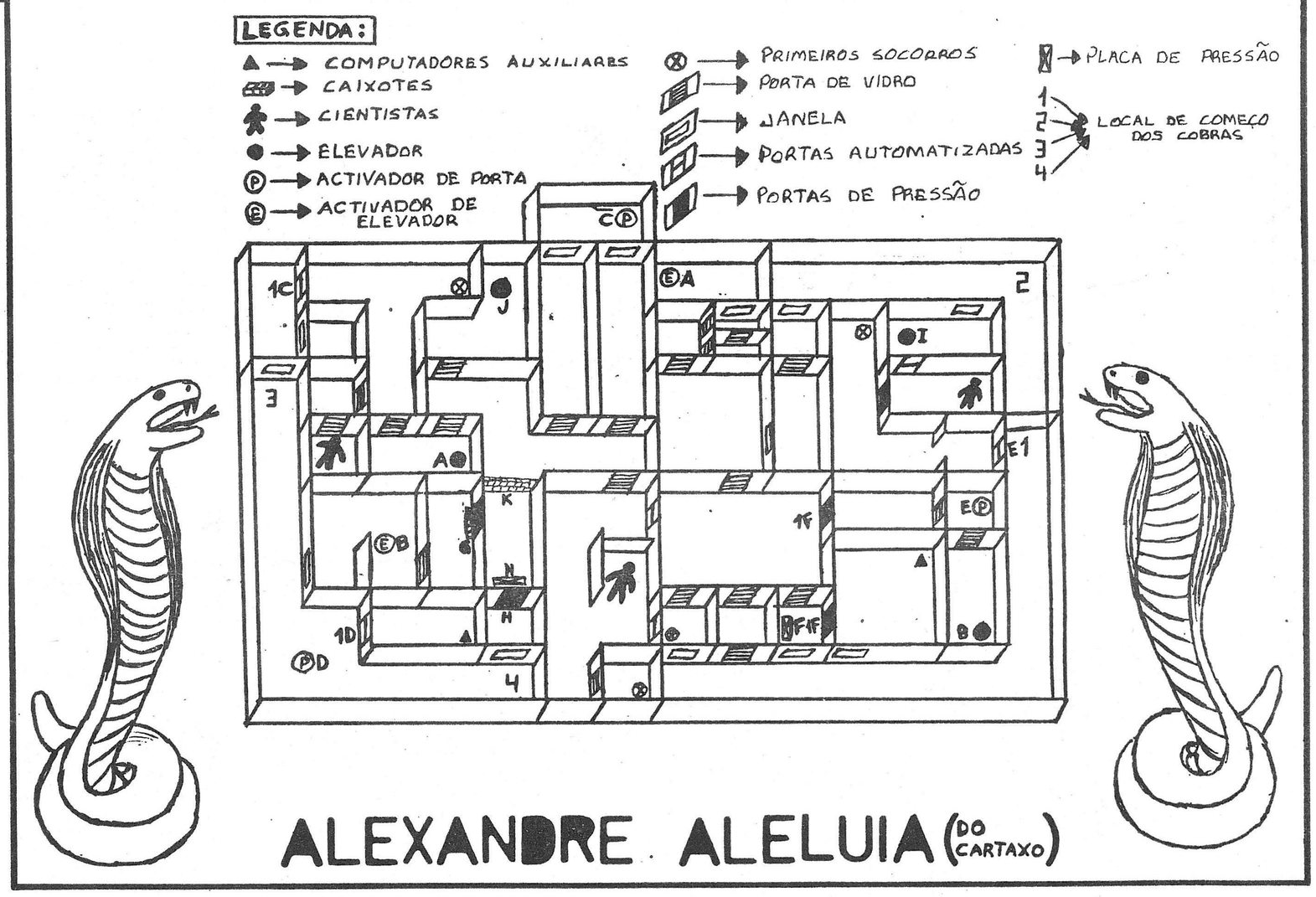
O Nuno quer ajudas para: *Mikie* (como apanhar os corações), *Scooby Doo, 747* (as teclas e o objectivo), *Shadow Skimmer, How To Be A Bastard* (como dar as ordens ao personagem), *Cobra, Jack The Nipper I, Dynamite Dan II, Deep Strike* e *Movie*.

Pergunta o Nuno ainda como é que se faz um «Save» de um jogo e depois se utiliza essa gravação, quando voltamos a jogar. Ora Nuno, quando os jogos permitem que se faça um «Save», o próprio «menu» inicial indica essa opção, por regra ligada a um «Load» que permite carregar essa informação de volta no computador. Isto assim dito parece fácil (e sem dúvida que o é) mas por vezes, dependendo do gravador utilizado, da limpeza da cabeça, do estado dos fios, da cassete, a gravação fica inutilizada. Mas funciona na maioria dos casos, isto, claro, desde que o jogo permita a opção «Save». Se tal suceder (em jogos grandes como *Driller*, por exemplo, isso acontece) só tens que gravar numa cassete o que já fizeste do jogo e, depois, voltar a carregá-la quando quiseres continuar. É óptimo porque te evita (nos evita) teres de começar tudo do princípio.

(Continua na pág. seguinte)

STRIKE FORCE COBRA

NIVEL 1

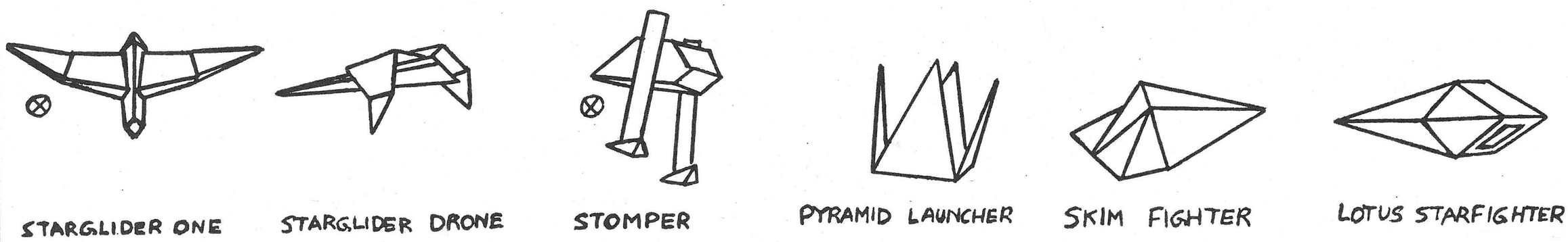


ALEXANDRE ALELUIA (DO CARTAXO)

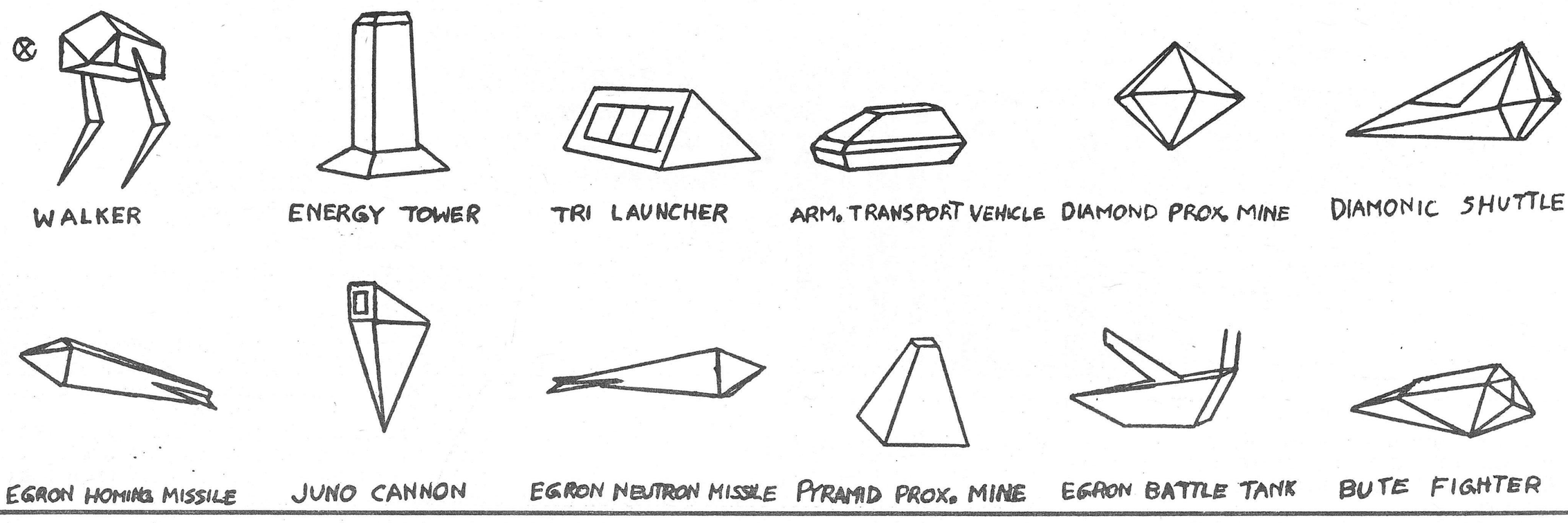
O EXERCITO DE STARGLIDER

ALEXANDRE ALELUIA (CARTAXO)

⊗ = DESTRUTIVEIS APENAS COM MISSEIS.



STARGLIDER ONE — STARGLIDER DRONE — STOMPER — PYRAMID LAUNCHER — SKIM FIGHTER — LOTUS STARFIGHTER



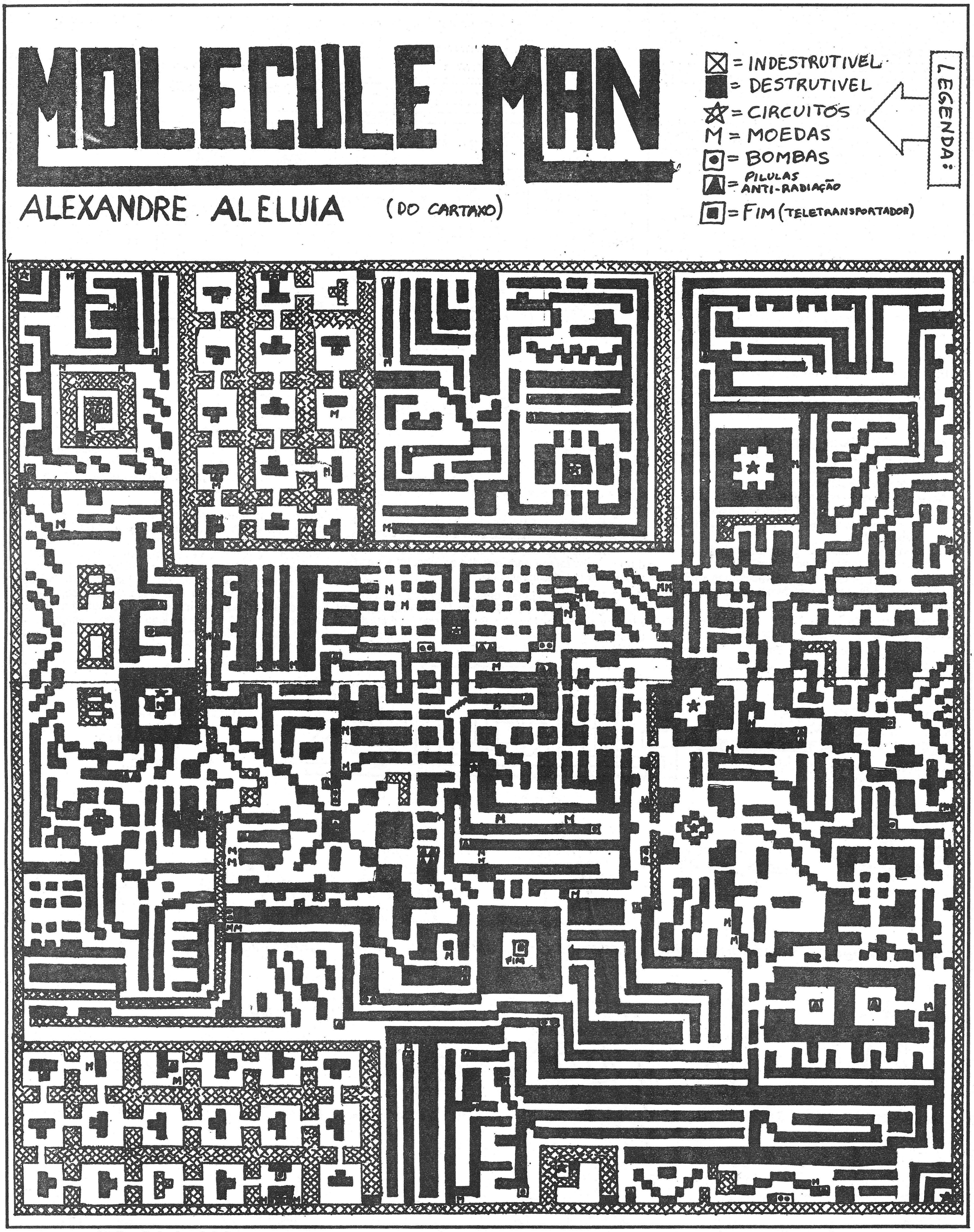
WALKER — ENERGY TOWER — TRI LAUNCHER — ARM. TRANSPORT VEHICLE — DIAMOND PROX. MINE — DIAMONIC SHUTTLE

EGRON HOMING MISSILE — JUNO CANNON — EGRON NEUTRON MISSILE — PYRAMID PROX. MINE — EGRON BATTLE TANK — BUTE FIGHTER

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

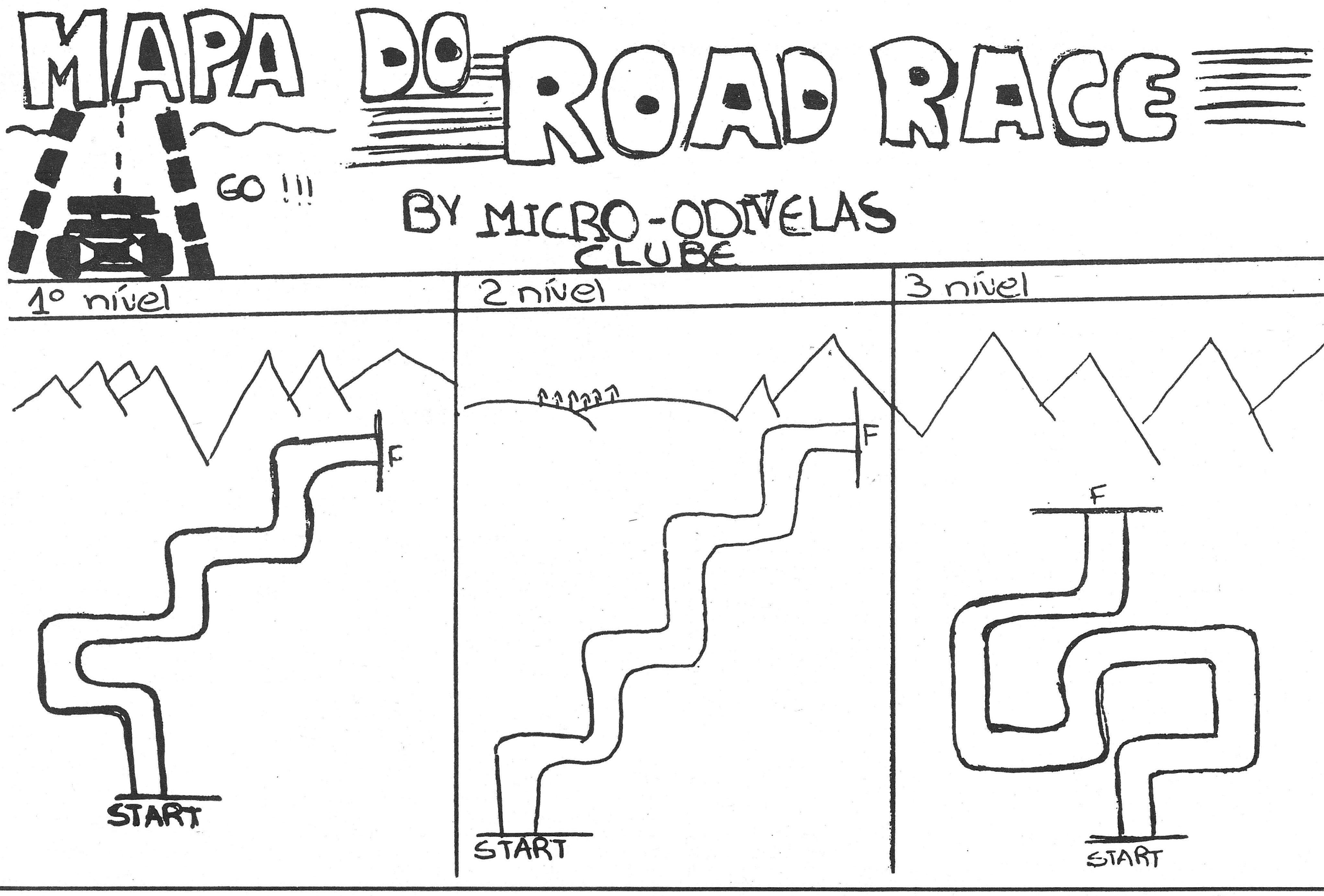


(continuação da pág. anterior)

E pronto, está tudo explicado. Resta deixar aqui a morada do Nuno, já que ele quer trocar jogos com outros leitores. Ora tomem nota: Travessa André Valente, 21-3.º, 1200 Lisboa.

Pokes de Castelo Branco

O *Luís Miguel Antunes Costa*, que vive na Rua Diogo da Fonseca, 20, r/c., 6000 Castelo Branco, quer trocar correspondência com todos os leitores que tenham um Spectrum de qualquer tipo, mas principalmente que tenham o +2 ou +3 (ele tem um Spectrum há quase 4 anos mas há 6 meses mudou para o +2). O Luís escreve



que o objectivo principal é a troca de jogos (tem cerca de 800), utilitários e também mapas, *pokes*, a festa toda desde que relacionada com computadores. E mais diz o Luís. Por exemplo, e isto é muito IMPORTANTE, que ele e os amigos fazem, em Castelo Branco, um «fanzine» de informática (para o ZX Spectrum) mensal, com 24 páginas e um suplemento (tudo em A4) que vendem por 75 escudos cada número. (Que tal vocês enviarem um para nós espreitarmos e, se for coisa boa, referirmos em pormenor?) Quem quiser espreitar o «fanzine» só tem que entrar em contacto com o Luís para a morada já indicada. E agora vamos aos *pokes* que «são todos garantidos».

Motos

```
1  REM MOTOS, VERSÃO ORVIL
2  REM QUEM NÃO TEM ESTA VERSÃO MUDE
   A LINHA 40 POR:
3  REM 40 LOAD" " SCREEN: PRINT AT 0,0;
10 FOR F=32000 TO 32038
20 READ a : POKE F,2 : NEXT F
30 CLEAR 31999
40 LOAD" "CODE : RANDOMIZE USR 60000
50 LOAD" "CODE : RANDOMIZE USR 32011
60 DATA 62,9,50,238,163,50,239,163,175,195,16,130,
   33,9,130,54,195,35,54,0,35,54,125,175,50,233,
   165,50,222,165,50,1,165,205,0,128
```

Masters of the Universe II (Gremlin)

```
10 PRINT AT 10,0; "START TAPE"
20 LOAD " "CODE
30 FOR F=61457 TO 61466 : READ a : POKE F,2 : NEXT F
40 RANDOMIZE USR 61440
50 DATA 175,50,189,164,50
60 DATA 206,200,195,0,161
```

Alguns *pokes*

— *RAMON RODRIGUEZ* — POKE 55323,N (N=VIDAS — 0 a 255)

— *DUSTIN* — POKE 52091,0 (ENERGIA INFINITA)

— *SHAO-LIN'S ROAD* — *POKE 44838,0 (VIDAS INFINITAS)*

Ajuda para *Shadowfire*

Da Póvoa do Varzim chega o pedido de socorro do leitor *António Filipe Pereira Pinheiro*, que vive na Rua Gomes Amorim, 45-1.º-Dt.º. O António precisa de ajuda para *Shadowfire* e *Guadalcanal* (deste último já aqui demos *dicas*). Este amigo deseja também corresponder-se com outros utilizadores de Spectrum, e é pensando em toda essa gente que enviou algum material, de que fica de fora o *poke* para *Jack The Nipper II* (já o publicámos).

— *HEAD COACH* — Os jogadores a partir de 27 anos abandonam o clube por motivos de saúde.

— *MILK RACE* — Encostem-se ao lado que tenha mais garrafas de leite seguidas.

— *THE DOUBLE* — Os avisos de transferência começam na semana 8 e as transferências começam 2 semanas depois. Para mudar de equipa leve-a à bancarrota.

— *FORMULA ONE* — (Na minha opinião), a melhor equipa é o Michele Alboreto com o Nélson Piquet. (Comigo dá sempre resultado.)

— *PREMIER II* — Não vendam o jogador Barnes porque é um atacante que marca muitos golos. Vendam-no se estiver diferente de 7 para mais, ou seja, 8 ou 9.

Dois meses de molécula

Ou melhor, dois meses para fazer o mapa de *Molecule Man*. Foi quanto tempo demorou o *Alexandre Aleluia*, que vive na Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º, 2070 Cartaxo, para poder dizer a palavra «acabei». Mas parece que valeu a pena. Ora espreitem...

Mas o Alexandre enviou também um mapa para *Strike Force Cobra* bem como parte da solução e ainda um quadro com todos os inimigos que aparecem em *Starglider*. E aproveitou para pedir ajuda para *Stormbringer* (já aqui apareceram algumas *dicas* como deves ter notado) fazendo também um apelo a todos os que gostam das aventuras do *Magic Knight* para que pensem nesta e noutras aventuras que tão mal aproveitadas andam. E vamos às *dicas* do Alexandre.

Strike Force Cobra

Em primeiro lugar, levem o *Cobra 2* ao activador de elevador «A», e activem-no. Seguidamente, coloquem-no em «1F» (se ele precisar, apanhem uma caixa de primeiros-socorros que se encontra aí perto). Depois levem o *Cobra 1* à placa de pressão «F», tendo anteriormente destruído o computador auxiliar que se encontra na sala ao lado. Estando esse *Cobra* em cima da placa «F», as portas «1F» abrir-se-ão. Mudem para o *Cobra 2*, e vão até ao activador de porta «E», activando-o, abrindo desse modo a porta «E1». Seguidamente, coloquem-no numa posição segura junto ao elevador «B» e mudem para o *Cobra 1*. Vão com o *Cobra 1* até à porta automatizada «E1», entrem e vão ter com o cientista (encostem-se a ele) que vos dará uma parte do código. Entrem na porta acima e desçam no elevador «I», posicionando esse *Cobra* numa posição segura na sala onde foram parar (de preferência a um canto, onde o canhão não vos atinge).

Agora mudem para o *Cobra 4*, e levem-no até ao activador de porta «D». Activem-no e entrem na porta «1D». Destruam o computador auxiliar que aí se encontra, e saiam rapidamente. Agora levem-no até ao activador de elevador «B» e activem-no. Depois, posicionem esse *Cobra* em frente dos caixotes «G». Quando a porta em frente se abrir, dêem uma cambalhota para a frente (cuidado com os caixotes) e vão com ele até aos caixotes «K». Aí, disparem através da fresta nos caixotes até destruirem o «robot» que se encontra na outra sala.

Agora mudem para o *Cobra 3*, e levem-no até ao sítio onde o *Cobra 4* se encontra. Encostem-no aos caixotes e mudem para o *Cobra 4*. Saltem para cima do outro *Cobra*, e saltem para o outro lado dos caixotes. Agora levem-no até ao cientista que se encontra do lado direito, o qual vos dará mais uma parte do código. Se precisarem de primeiros-socorros, apanhem os que se encontram na sala abaixo, e seguidamente levem-no até ao activador de porta «C», activem-no. Vão até ao elevador «A», e desçam, pondo esse *Cobra* num lugar seguro na sala para onde desceram. Agora mudem para o *Cobra 3*, e levem-no até à porta automatizada «1C», a qual se abrirá. Apanhem os primeiros-socorros em frente, se precisarem, e dirijam-se até ao cientista que se encontra na sala ao lado do elevador «A», para obterem outro código. Depois, vão até ao elevador «A», desçam e juntem-se ao *Cobra 4*, que aí se deve encontrar. Mudem para o *Cobra 2* e desçam no elevador «B», que foi activado. Feito isto, todos os *Cobras* se encontram no nível 2, do qual eu pouco sei. Gostaria de ter *dicas* (níveis 2, 3, 4) e *pokes* para este jogo, para poder ir mais longe. (NOTA: As *dicas* estão de acordo com o mapa.)

Road Race e amigos

Mapa de três níveis de *Road Race*, o «segredo» do turbo e um pedido de troca de correspondência com outros amigos que também tenham Spectrum é tudo o que o *Nuno Miguel Silva* «enfiou» na sua carta que fez chegar ao Poço da Cidade, vinda da Rua Domingos Sequeira, n.º 12-8.º, 2675 Odivelas. Ah, e antes que alguém esqueça, o Nuno pertence ao *Micro-Odivelas Clube*. E promete enviar mais material. Cá ficamos à espera.

Dica para *Road Race:*

Para accionar o turbo deve fazer-se o seguinte: carregue no acelerador e quando chegue aos 224 km/h deixe de carregar e depois carrega-se novamente. Assim o carro irá até 374 km/h.

E ainda uns *pokes*:

— *TERRA CRESTA* — POKE 37797,0

— *ASTERIX* — POKE 35510,0 : POKE 35511,0

— *PINBALL* — POKE 31566,0

— *PAPER BOY* — POKE 48023,201

— *ZORRO* — POKE 53729,0

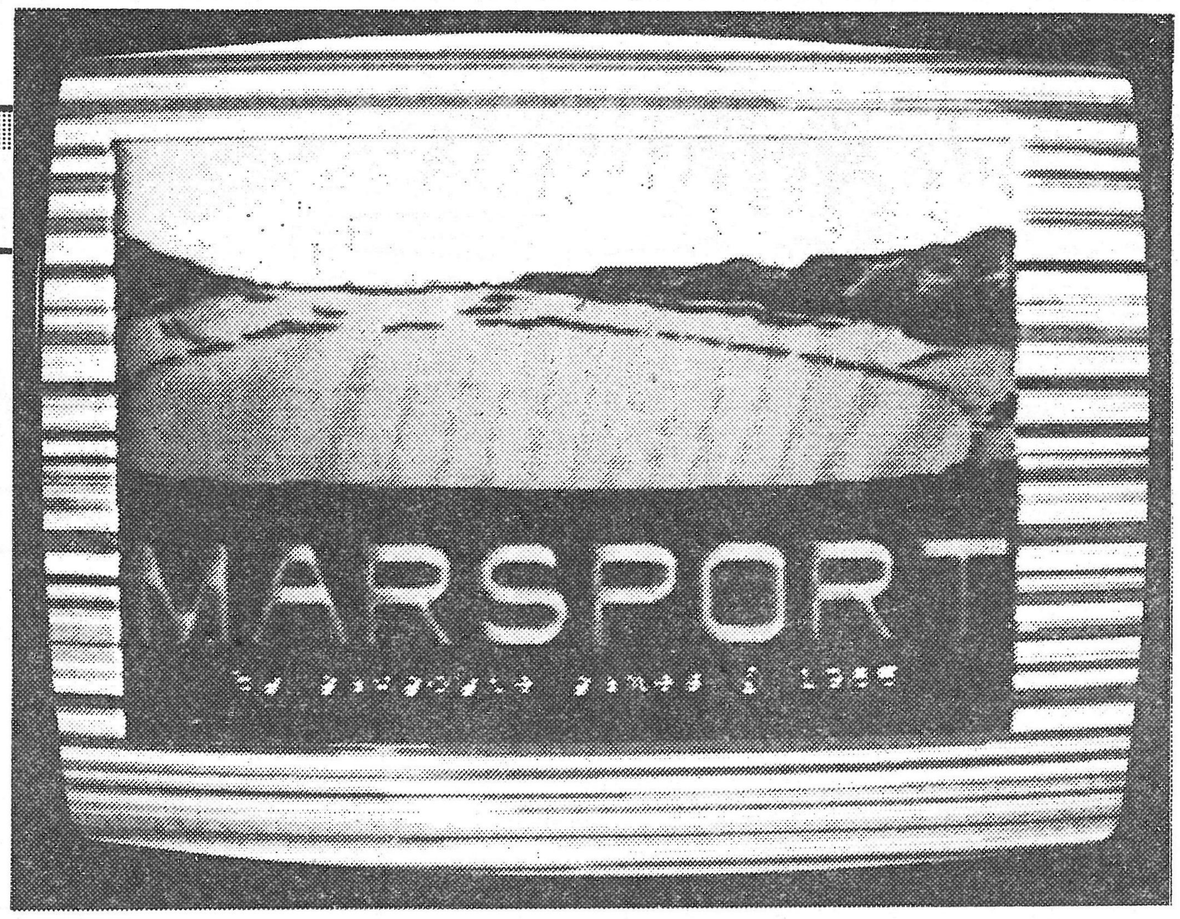
— *MOVIE* — POKE 64788,195

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

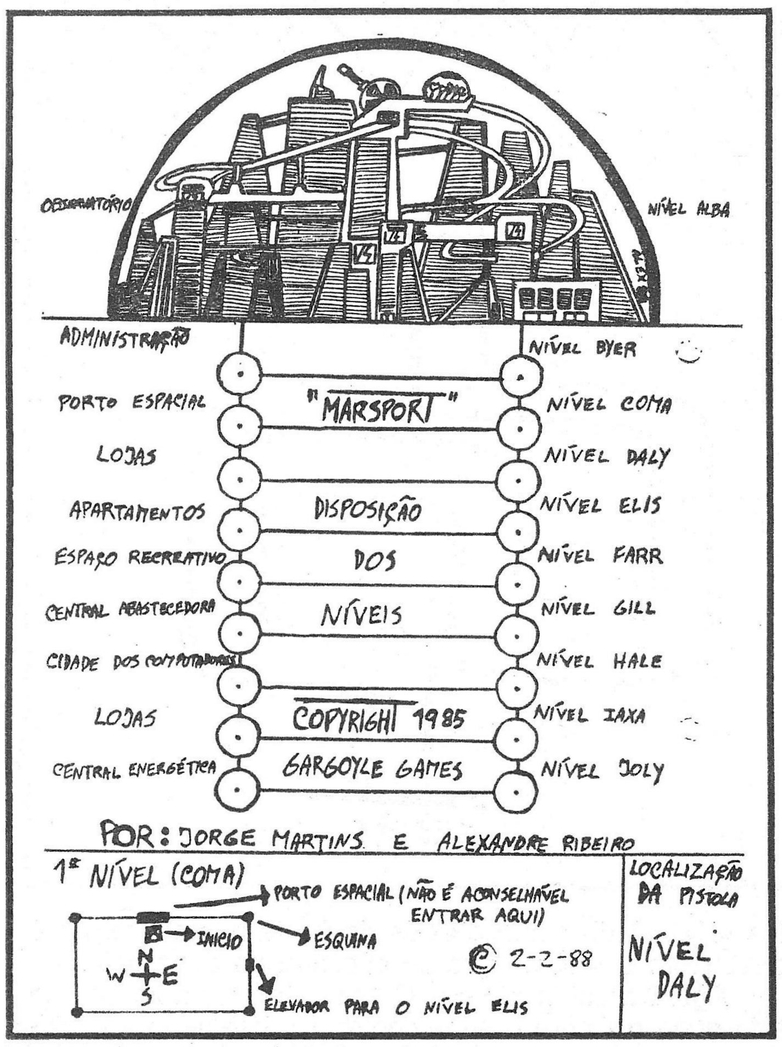
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

«Reprise»



MAIS uma vez «Reprise» aparece. Desta vez com instruções importantes para um jogo antigo mas sempre bom: *Marsport*. As informações são da responsabilidade de *Jorge Masrtins*, que se apaixonou pelo jogo. O desenho da cúpula de *Marsport* é de *Alexandre Ribeiro*. Para eles e como referido em anterior «Reprise», há uma pequena lembrança de «A Capital». Espreitem o correio. E vamos a *Marsport...*

MARSPORT — A construção da cidade espacial de *Marsport* começou em 2150 e era constituída por 3 fases. A 1.ª consistia em construir a cúpula de vidro da cidade. A 2.ª fase consistia em escavar 6 níveis da cidade abaixo do chão. A 3.ª fase consistia em escavar ainda mais 4 níveis abaixo dos já escavados e foi durante esta fase que foram encontradas as 2 partes de um objecto com mais de 2 mil anos. A construção da cidade só ficou concluída em 2243 quando a cidade dos computadores foi instalada. Mais tarde, em 2373 foi instalado o gigante computador «M-Central» e *Marsport* atingiu o seu auge. Nos próximos 50 anos o «Sept» — uma raça alienígena e hostil — atacou sem cessar *Marsport* e conseguiu conquistá-la mas, até à destruição final de *Marsport* em 2494 o «Sept» nunca conseguiu penetrar na cidade dos computadores.



O «Sept» tinha várias classes distintas — *Warriors, Waelords, Scientists, Workers, Midwives, Concubines* e *Emperor* — mas devido ao relativamente bom sistema de defesa do «M-Central» apenas as classes *Warriors* e *Warlords* conseguiram sobreviver em *Marsport* estabelecendo aí um posto avançado.

Nós entramos na história na pele do comandante *John Marsh* no ano de 2494. Durante os últimos 70 anos a terra tinha estado cercada pelo «Sept» e só não foi conquistada por acção de um campo de forças que a protegia e também à Lua. Só que a força desse campo está a diminuir e torna-se imperativo recuperar os planos originais concebidos pelo antigo governador de *Marsport*, que morreu ao defender a sua cidade — *Muller*. Sabe-se que ele deixou os planos algures na cidade dos computadores e sabe-se também que o «M-Central» passou os últimos 70 anos a reforçar as suas defesas o que torna a recuperação dos planos virtualmente impossível. Mesmo assim nós somos teimosos como uma mula e vamos tentar completar a nossa missão que tem início no nível C...

Só podemos transportar 5 objectos ao mesmo tempo e são 3 os objectos principais:

— Localizar o «M-Central»
— Recuperar os planos que *Muller* concebeu
— Sair de *Marsport* com os planos o que será muito difícil.

Agora uma lista do que poderemos encontrar em *Marsport:*

— *Aliens (Warriors, Warlords)* — são hostis e perigosos. Podemos eliminá-los com a pistola (só os *Warriors)* ou fugir, mas não ignorá-los.

— *Robots* — são aliados do «M-Central». Alguns são inofensivos mas outros podem tomar-nos por um guerreiro do «Sept».

— *Supply* — estas unidades são uma espécie de fonte de energia para os objectos e são inesgotáveis.

— *Lockers* — serve para lá guardarmos objectos.

— *Refuse* — serve para pormos lá os objectos inúteis.

— *Charge* — é uma fonte de energia onde podemos carregar a pistola, mas cuidado porque ela esgota-se.

— *Factor* — serve para juntar 2 ou mais objectos e fabricar um novo objecto.

— *Key* — normalmente quandi aqui pomos um objecto-chave fazemos com que se possa abrir uma porta fechada ou descobrir uma porta secreta, etc.

— *Vidtex* — dá-nos informações.

Teclas:

Esquerda/Direita — alternadas de Z a *Symbol Shift*
Esquerda/Direita (nas esquinas) — alternadas de A a L
Apanhar/Largar — alternadas de Q a P
Seleccionar objecto — 2, 3, 7, 8 e 9
Disparar/Activar — 1, 0, *Caps Shift* e *Space*
Entrar numa porta — *Enter*
Pausa — 5
Abortar — 6
Autorun on/off — 4

Linha a linha...

AS vossas cartas continuam a chegar em força, repletas de pequenas e grandes rotinas que respondem, muitas vezes, às necessidades de outros leitores. E esta semana começamos com duas rotinas em código máquina e respectivas listagens em *assembler* enviadas por *Paulo Jorge Miranda*, da Rua 5 de Outubro, 3-1.º Esq., 2840 Seixal.

```
 5 REM EFEITO SONORO          LD HJ, 0080
10 FOR F = 30000 TO 30023     PUSH HL
20 READ A : POKE F, A         LD DE, 0000
                              CALL 03B 5
30 NEXT F                     LD C, 5
                              LD B, Ø
40 DATA 33, 128, Ø, 229, 17, Ø, Ø,   D J N Z, FE
   205, 181, 3, 14, 5, 6, Ø, 16,     DEC C JR
   254, 13, 32, 249, 225, 45, 32,     N Z, F 9 POP
   236, 201                           HL DEC L
50 RANDOMIZE USR 30000                JR NZ, RET
```

NOTA: Quem souber código máquina pode alterar os valores da rotina, de maneira a obter sons diferentes.

```
 5 REM CARACTERES             LD HL, 3 D Ø0
10 FOR F = 30000 TO 30021     LD DE, 8000
20 READ A : POKE F, A         LD C, 3
30 NEXT F                     LD B, Ø
40 DATA 33, Ø, 61, 17, Ø, 128, 14, 3,LD A (HL)
   6, Ø, 126, 23, 182, 18, 19, 35, 16,RL A
   248, 13, 32, 243, 201              OR (HL)
50 RANDOMIZE USR 30000
                                      LD DE, A
                                      INC DE
                                      INC HL
                                      D J N Z, F 8
                                      DEC CL
                                      J R N Z, F 3 RET
```

NOTA: Após introduzirmos este programa, se fizermos POKE 23607, 127 os caracteres ficarão modificados.

No que diz respeito à primeira rotina, que é 100% da minha autoria, não aconselho aqueles que não sabem código máquina a mexerem nos valores.

No que diz respeito à segunda, que é apenas uma modificação e aperfeiçoamento de uma rotina que produz novos caracteres, quer saibam código máquina quer não, não os aconselho a mexerem nos valores, porque o resultado não será satisfatório.

E o Paulo termina escrevendo: «Gostaria de contactar com jovens que saibam código máquina e estejam interessados por esta magnífica linguagem.»

Borrar palavras

Após experimentarem a rotina do Paulo (a última) talvez seja divertido espreitarem o funcionamento da que aparece aqui, sob o título «borrar palavras», enviada pelos irmãos (gémeos?) *Pedro Carlos* e *Carlos Pedro Mestre dos Santos*, que vivem na Rua Antero de Quental, lt. 4-r/c, dto., 2955 Pinhal Novo.

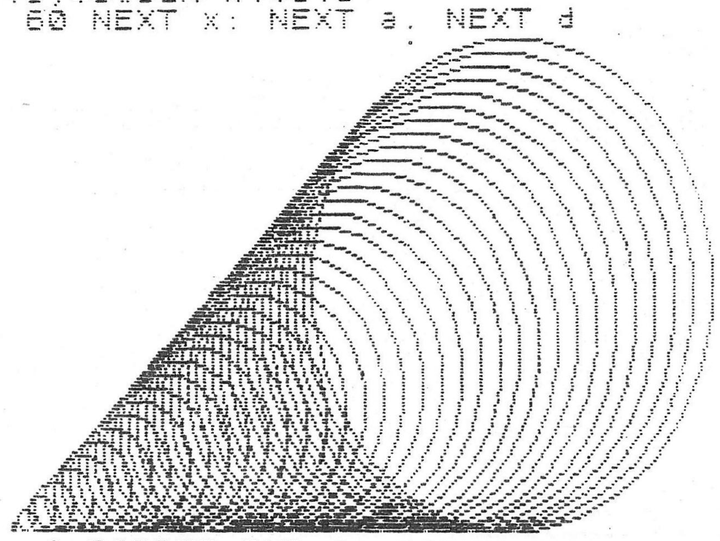
```
 1 REM PEDRO e CARLOS 88
 2 REM BORRAR PALAVRAS
 3 CLS
10 RESTORE : FOR I = 40000 TO 40018 : READ
   X : POKE I, X : NEXT I
20 DATA 33, Ø, 64, 14, 192, 6, 32, 183, 203, 30, 203,
   30, 35, 16, 249, 13, 32, 243, 201
30 LIST
40 FOR I = 1 TO 40 : RANDOMIZE USR 40000 : NEXT I
```

Desenho de círculos

De *Mário Alexandre Parreira Baptista*, de Lisboa, chegaram três rotinas que são sempre úteis. Ei-las:

```
 1 REM Desenho de circulos
10 INPUT "     Coordenada X?
";x: INPUT "     Coordenada Y?
";y
15 INPUT "     Inicio(primeiro
raio)?";s
20 INPUT "Final(ultimo raio)?"
;f
30 INPUT "     Cor?     ";c
40 FOR z=s TO f
50 CIRCLE INK c;x,y,z
60 NEXT z
70 GO TO 10
```

```
 1 REM MARIO ALEXANDRE ©1988
10 LET x=RND*5: PAPER x: INK 9
BORDER x: CLS
15 FOR d=1 TO 2
20 FOR a=0 TO 50 STEP 10
30 FOR x=0 TO 10 STEP .05
40 IF d=1 THEN PLOT 20*x+a,40+
SIN x+40+a
50 IF d=2 THEN PLOT OVER 1;20+
x+a,40+SIN x+40+a
60 NEXT x: NEXT a: NEXT d
```



```
 1 BORDER RND*8: PAPER RND*8:
INK 9: CLS
10 LET a=1: LET b=1
20 FOR t=1 TO 185 STEP 5
30 CIRCLE t,a,b
40 LET a=a+2: LET b=b+2
50 NEXT t
```

Guardar um *screen*

Paulo Jorge, da Costa da Caparica, promete enviar em breve um manancial de rotinas para usar em programas (obrigado pelo aviso, já começámos a arranjar espaço); porém, desta vez enviou somente uma rotina para guardar «écrans». Mas o Paulo não tem todos os problemas resolvidos e procura uma rotina (rápida, claro) que dê para guardar na memória mais de um *screen*, com a possibilidade de chamarmos qualquer um deles quando desejarmos. Ou então, desafia o Paulo, será que há por aí alguém que possa transformar o programa que ele envia (espreitem abaixo) de modo a que em vez de guardar só um «écran» guarde mais? Ele (e esta secção) agradece.

```
 5 REM Guardar um screen
10 CLEAR 57999
20 FOR N = Ø TO 11 : READ A : POKE 65000 + N,
   A : NEXT N
30 DATA 17, Ø, 64, 33, 144, 226, 1, Ø, 27, 237, 176, 201
40 LOAD "" CODE 58000
*50 RANDOMIZE USR 65000
```

* Chama o *screen* e pode ser usado em qualquer momento.

E fim de linha por esta semana. Escrevam!